Мая
першая
кніжка

БЕЛАРУСКІЯ НАРОДНЫЯ ГУЛЬНІ



МАЯ ПЕРШАЯ КНІЖКА

БЕЛАРУСКІЯ НАРОДНЫЯ ГУЛЬНІ



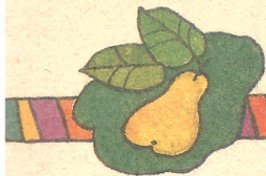


Мінск
«Юнацтва»
1993

ББК 84Бел1
Б43



Б 4803120104—056 / М307(03)—93 19—91
ISBN 5-7880-0517-5



ГРУШКА

Дзеці бяруцца за рукі, утвараючы круг, усярэдзіне якога становіцца хлопчык або дзяўчынка. Гэта і будзе грушка. Дзеці ходзяць у карагодзе вакол грушкі, спяваюць песню, называючы імя таго, хто стаіць усярэдзіне круга:

— Мы пасадзім грушку
Усе, усе,
Няхай наша грушка
Расце, расце.

Вырасці ты, грушка,
Вось такой вышыні.
Распусціся, грушка,
Вось такой шырыні!

Расці, расці, грушка,
Ды у добры час.
Патанцуй, Марылька,
Паскачы для нас.

А ўжо наша грушка
Распусцілася,
А наша Марылька
Зажурылася.





А мы тую грушку
Ўсе шчыпаць будзем.
Ад нашай Марылькі
Уцякаць будзем.

Грушка ўсярэдзіне круга павінна рабіць усё, аб чым спяваецца ў песні,— танцаваць, кружы́цца. Пры словах песні «вось такой вышыні», «вось такой шырыні» дзеці паднімаюць рукі ўгору, разводзяць іх у бакі. Калі спяваюць «а мы тую грушку шчыпаць будзем», усе набліжаюцца да грушкі, каб ушчыпнуць, і хуценька ўцякаюць, а грушка ловіць каго-небудзь з дзяцей, ставіць яго на сваё месца ўсярэдзіне круга, і гульня паўтараецца.

ВОЎК І АВЕЧКІ

Выбіраюць пастуха і ваўка, усе астатнія ўдзельнікі гульні — авечкі. Пастух ходзіць каля авечак і пяе:

— Пасу, пасу авечачкі
Каля быстрай рэчачкі.
Воўк за гарою,
Я за другою.
Ваўка не баюся,
Палоўнікам адбаранюся.

Прыходзіць воўк і кажа пастуху:

— Пастух, пастух, а табе бацька купіў гадзіннік залаты. Я папасу авечак, а ты схадзі паглядзі.





Пастух ідзе. У гэты час воўк крадзе авечку. Вяртаецца пастух, бачыць, што няма адной авечкі. Ён пяе:

— А мне бацька гадзіннік не купіў,
Воўк авечачку схапіў.

Калі воўк пацягае ўсіх авечак, пастух ідзе шукаць іх. Ён углядаецца ў зямлю і гаворыць:

— Тут воўчы след, тут авечы, тут воўчы след, тут авечы...

Прыходзіць пастух да ваўка. Авечкі ў гэты час ляскаюць зубамі. Пастух пытаецца:

— Што ў цябе такое робіцца?
— Кросны ткуцца.
— Дай мне палатна.
— Нельга.
— Ці прабягалі тут мае авечкі?
— А якія яны?
— Сівенькія.
— Пабеглі па сівенькай дарожцы.

Пастух прыходзіць да ваўка ў другі раз. Авечкі ў далоні плешчуць.

— Што гэта ў цябе шуміць?
— Бліны пякуцца.
— Дай мне блін.
— Гарачы.

Так паўтараецца некалькі разоў. Нарэшце пастух запрашае ваўка ў лазню. Воўк доўга адмаўляецца, бо яму, бачыце, дровы не падыходзяць. Але калі выбера ён дровы, пачынае мыла выбіраць. Потым прыходзіць воўк у лазню, а там авечкі сядзяць з пастухом. Яны накідваюцца на ваўка і тармосяць яго.





ШУЛЯК

Гэту гульню любяць і хлопчыкі, і дзяўчынкі. Пасля вясёлых і працяглых крыкаў: «Хлопцы, грайма ў шуляка!» — дзеці супакойваюцца і выбіраюць са свайго асяроддзя матку і шуляка — звычайна найбольш спрытных з дзяцей. Матка становіцца спераду, а за ёю ў рад дзеці і моцна трымаюцца за пояс адзін у аднаго. Такім чынам стаяць да пачатку гульні. Тады шуляк садзіцца на кукішкі перад маткаю, капае ямку і гаворыць:

— Капаю, капаю ямачку!
— Нашто табе ямачка?
— Агонь паліці.
— Нашто табе агонь?
— Мяса варыці.
— Нашто табе мяса?
— Дзяцей карміці.
— А дзе ж ты мяса возьмеш?
— У цябе.
— А я не дам!
— А я вазьму!

І з крыкам: «А я вазьму!» — шуляк кідаецца лавіць апошняга хлопчыка.

Матка ж імкнецца не дапусціць гэтага. Прыемна глядзець, як уся гэтая чарада кідаецца з боку ў бок і як усе дзеці з напружаннем сочаць за рухамі шуля-



ка. Нарэшце пасля некалькіх няўдалых спроб яму ўдаецца злавіць апошняга хлопчыка. Злоўлены хлопчык адыходзіць убок і ўжо не ўдзельнічае да канца гульні, а шуляк такім жа чынам стараецца пераралавіць усіх.

У ГУСІ

Усе гусі. Выбіраюць ваўка і матку. Гусі стаяць насупраць маткі, а воўк паміж імі.

Паміж маткай і гусямі дыялог:

— Гусі, гусі!
— Га-га-га.
— Есць хаціце?
— Да-да-да.
— Ну ляціце.
— Нельга нам.
— А чаму?





— За гарою шэры воўк.
Не пускае нас дамоў.
— Ну, ляціце, як хаціце,
А к ваўку не падхадзіце.

Гусі бягуць да маткі. Воўк ловіць. Калі зловіць каго, той пераходзіць да ваўка і разам з ім ловіць гусей пасля чарговага дыялога. Так працягваецца, пакуль не будуць злоўлены ўсе гусі.

ГУСІ ЛЯЦЯЦЬ

Калі маленькія дзеці застаюцца дома з падлеткамі, іх забаўляюць такою гульнёю: усе ставяць указальныя пальцы на стол, у адно месца. Тады старэйшы кажа:

— Гусі ляцяць! — і паднімае руку ўгору, паказваючы, як гусі ляцяць.

Дзеці адказваюць: «Ляцяць!» — і таксама паднімаюць рукі.

— Качкі ляцяць!
— Ляцяць!
— Вераб'і ляцяць!
— Ляцяць!
— Мухі ляцяць!
— Ляцяць!
— Шчупакі ляцяць!

Захапіўшыся, дзеці часта адказваюць:

— Ляцяць! — і паднімаюць рукі.



Старэйшы б'е іх па руках і крычыць:

— Не ляцяць, не ляцяць!

Потым ізноў з пачатку:

— Гусі ляцяць! Вароны ляцяць! Сарокі ляцяць! Каровы ляцяць!

Але навучаныя вопытам дзеці ўжо не паднімаюць рук на словы «каровы ляцяць» і маўчаць. Тады старэйшы зноў кажа:

— Гусі ляцяць! Лебедзі ляцяць! Салаўі ляцяць! Дубы ляцяць! і г.д.

Гэты своеасаблівы ўрок прыродазнаўства канчаецца тады, калі ўвага дзяцей аслабляецца і яны абы-калі пачынаюць паднімаць рукі.





У МЯДЗВЕДЗЯ НА БАРУ

Аднаго з удзельнікаў гульні выбіраюць або прызначаюць мядзведзем. Мядзведзь ходзіць па сваім лесе, шукае, хто яму робіць шкоду. Дзеці прыходзяць у лес па ягады, па грыбы. Яны ходзяць і разам спяваюць песню:

— У мядзведзя на бару
Грыбы, ягады бяру.
Мядзведзь рычыць,
На нас глядзіць.

Дзеці могуць некалькі разоў праспяваць сваю песню. Мядзведзь выбірае зручны момант, каб кінуцца на іх. Ён бяжыць за дзецьмі, стараецца каго-небудзь злавіць. Хто будзе злоўлены першым, той становіцца мядзведзем. Гульня працягваецца да таго часу, пакуль дзецям не надакучыць бегаць.







БАБА ЁШКА

Удзельнічае ў гульні неабмежаваная колькасць дзяцей. Выбіраюць бабу Ёшку. У яе два сабакі — Байкал і Мухтар. На зямлі абводзяць круг. Гэта сад. Баба Ёшка і сабакі ў крузе. Усе ўдзельнікі гульні бегаюць па-за кругам і крычаць:

— Баба Ёшка, касцяная ножка!

Баба пасылае сабак лавіць дзяцей. Усе ўцякаюць. Каго сабакі зловяць, той становіцца на месца бабінага сабакі.



ЛАВІЦЬ КУРЫ

У гульні можа прымаць удзел вялікая колькасць дзяцей. Адзін з удзельнікаў — певень, астатнія — куры. Пеўню завязваюць вочы хустачкай. Ён расстаўляе рукі і гоніць курэй пад печ:

— Кыш пад печ, кыш пад печ...

Потым певень пытае:

— А колькі вас ёсць?

— Колькі ў лесе дроў!



Куры разбягаюцца, а певень ловіць іх з завязанымі вачыма.

Кожную курыцу мусіць злавіць тры разы. Пасля ўсе садзяцца на лаву, певень скручвае пытку з хусткі або ручніка. З кожнай курыцай у яго адбываецца размова:

— На чым сядзіш?
— На ганачку.
— За што трымаешся?
— За клямачку.
— А што гэта збоку?
— Бочка.
— А што ў бочцы?
— Мёд.
— А каму есці?
— Пану і мне, а пеўню нос у смале.

Тады певень б'е пыткай курыцу, тая ўцякае і хаваецца. Калі ж курыца на пытанне «Каму есці?» адказвае: «Пеўнік, певунок, для цябе мядок»,— певень яе не чапае, а пераходзіць да наступнай.







У КАТА І МЫШКУ

Дзеці выбіраюць ката і мышку, бяруцца за рукі і становяцца ў круг. Мышку пускаюць у круг, кот застаецца па-за кругам. Калі ж кот уварвецца ў круг, дзеці выпускаюць мышку з круга, а ката стараюцца затрымаць у крузе. Калі ж кот зноў вырвецца з круга, туды пускаюць мышку. Гуляюць да таго часу, пакуль кот зловіць мышку.

ГРАХІ

Для гэтай гульні выбіраюць роўнае месца і робяць у зямлі столькі ямак, колькі дзяцей гуляе. Ямкі капаюць у рад: кожны выбірае сабе ямку і становіцца каля яе. З канцоў рада становяцца дзве маткі, якія качаюць





кулю (мяч), мяркуючы так, каб куля трапіла ў чыю-небудзь ямку. Калі яна трапіць у ямку, то пакуль той, чыя ямка, нагнецца падняць кулю, усе хутка разбягаюцца, бо, як ён падніме кулю, усе павінны спыніцца на месцы. Той, хто трымае кулю, кідае яе ў бліжэйшага, а калі не пападзе, то кладзе ў сваю ямку грэх — маленькі каменьчык, а калі ўдасца папасці куляй, то грэх кладзе той, у каго папала куля. Калі ў аднаго з удзельнікаў гульні набярэцца тры грахі, яго прыгаворваюць да расстрэлу і ставяць да сцяны. Кожны з ігракоў можа ўдарыць яго куляю тры разы, калі ў іх ямцы няма ніводнага граху. Тыя ж, у чыёй ямцы ёсць грахі, б'юць прайграўшага столькі разоў, колькі ў іх не хапае грахоў да трох. Прайграўшы не можа сыходзіць са свайго месца, а можа толькі адхінацца ўбок.

Пасля гульню пачынаюць ізноў, як і раней.

У КАЗЛА

Хлопчыкі становяцца ў круг і гуляюць у мячык. У каго мячык упадзе, той працягвае рабіць тыя рухі, якія пачаў, і так да таго часу, пакуль нехта засмяецца. Таму, хто засмяяўся, запісваюць літару «к». Так гуляюць, пакуль хто-небудзь з удзельнікаў не атрымае ўсе літары слова «казёл» і кропку. Тады «казёл» становіцца нагнуўшыся сярод поля, а праз яго ўсе скачуць.



У ПЯЦЬ ДЗЕВАК

У гульні могуць прымаць удзел усе, хто пажадае. Адзін з удзельнікаў бярэ мяч і гаворыць:

— Я знаю пяць дзевак:

Маня — раз,
Таня — два,
Люда — тры,
Света — чатыры,
Тома — пяць.

Я знаю пяць хлопцаў (называе імёны).
Я знаю пяць гарадоў (назваць).
Я знаю пяць рэк (назваць).
Я знаю пяць красак (назваць).

Потым па чатыры, па тры, па два, па адным. Калі мяч упадзе, гульню пачынае другі ўдзельнік. Пераможа той, хто давядзе гульню да канца.

У ЛЫКІ

Два хлопчыкі садзяцца на зямлю і ўпіраюцца ступнямі адзін у аднаго. Астатнія хлопчыкі павінны пераступаць праз іх ногі. Усіх пытаюць:

— Куды ідзеш?
— У лыкі!
— Ну, ідзі!





Калі ўсе пяройдуць у лыкі, тады пачынаюць пераскокваць праз ногі назад, ідучы «з лык». Хлопчыкі, што сядзяць не мяняючы позы, павінны іх лавіць. Чым вышэй і спрытней хлопчык скокне, тым цяжэй яго злавіць. Злоўлены садзіцца на месца таго, хто злавіў, і сам пачынае лавіць іншых.

У КАЗУ

У казу гуляюць галоўным чынам у полі, у час пасьбы коней — «каля коней». Перш за ўсё выбіраюць пастуха. Робіцца гэта так: дзеці шырока расстаўляюць ногі і, схіліўшыся, кідаюць шапкі назад. Чыя шапка ўпадзе бліжэй, той і павінен пасвіць коз. Тады ўбіваецца ў зямлю слупок, прывязваецца да яго аброць з повадам і даецца пастуху канец повада ў рукі. На такой адлегласці павінен пастух знаходзіцца ад слупка. Удзельнікі складваюць ля слупка свае шапкі, якія называюцца козамі.

Пастух бярэ ў рукі дубец або пугу і пасе коз, гэта значыць стараецца не дапусціць, каб нехта падбег да слупка і ўхапіў сваю шапку. Калі ж удасца ўхапіць тры казы (шапкі), пастуха гоняць скрозь строй. Усе ўдзельнікі зноў шырока расстаўляюць ногі, а пастух павінен на кукішках бегчы паміж імі. Пры гэтым яго б'юць шапкамі.







У КАМЕНЬЧЫКІ

У каменьчыкі гуляюць пераважна дзяўчынкі, удзвюх, утрох. Бяруць пяць каменьчыкаў, і кожная з удзельніц робіць з імі 5—6 фігур. Калі яна памыліцца дзе-небудзь, пачынае наступная. Гульня гэта запазычана ад яўрэйскіх дзяўчынак, якія замест каменьчыкаў ужываюць авечыя або казіныя каленныя костачкі і гуляюць з азартам, большай часткай на валошскія арэхі.

Фігуры гульні наступныя:

1. Адзінкі. Адзін каменьчык бяруць у рукі, астатнія чатыры раскладваюць па адным на зямлі ў выглядзе квадрата. Каменьчык, што ў руцэ, падкідваецца ўверх, а дзяўчынка павінна падабраць з зямлі адзін каменьчык і падхапіць той, што падкідвала. Так падбіраюцца ўсе чатыры каменьчыкі.

2. Двонкі. Чатыры каменьчыкі кладуцца на зямлі парамі і парамі ж потым падбіраюцца.

3. Тронкі. Каменьчыкі кладуцца ў дзве кучкі: тры ў адну і адзін у другую, і ў той жа колькасці падбіраюцца пры падкідванні пятага.

4. Ступа. Усе чатыры каменьчыкі кладуцца разам і адразу падбіраюцца.

5. Калі пасля гэтага ў руцэ будзе пяць каменьчыкаў, іх падкідваюць уверх і ловяць адваротным бокам рукі, злёгку расставіўшы пальцы.

6. Затым зноў падкідваюць усе каменьчыкі ўверх і ловяць іх далонню. Апошнія дзве фігуры называюцца конамі.



АРОЛ

Выбіраюцца з усёй грамады дзяцей бóльшая дзяўчынка маткай птушанят і дужэйшы хлопчык арлом — хапаць птушанят. Дзеці становяцца за маткай у рад і трымаюць адзін аднаго рукамі за плечы, а арол становіцца ўбаку. Цяпер матка бярэ кій у рукі і, размахваючы ім, крычыць: «Акыш, арол! Акыш, арол!» Арол хапае апошняе птушаня, тузае туды-сюды і адрывае, затым адрывае такім жа спосабам другое, трэцяе, пакуль не застанецца адна матка. Тады матка хаваецца сярод дзяцей і адтуль крычыць: «Арол, арол, на куку! Арол, арол, на куку!» Дзеці ў гэты час хутка становяцца вакол маткі парамі, счэпліваюць між сабой рукі накрыж, замыкаюць подступы да маткі. Арол, налягаючы грудзьмі і рукамі, ірве гэтыя замкі, і, як парве іх, гульня канчаецца.

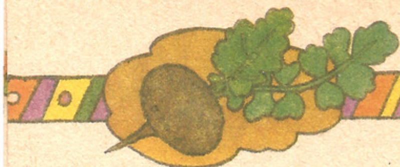
У РЭДЗЬКУ

Для гэтай гульні чым больш дзяцей, тым лепей. Могуць удзельнічаць да трыццаці чалавек. Перш за ўсё з удзельнікаў выбіраецца матка. Потым адзін хлопчык садзіцца на зямлю, другі садзіцца ў яго паміж каленяў, у гэтага наступны і г.д., і ўсе трымаюцца адзін за аднаго рукамі. Матка, узяўшы палку, бегае на ёй верхам вакол рада дзяцей — стана — і гаворыць:

— Дзілінь-дзілінь! Прасіла пані рэдзькі!

А тыя адказваюць ёй:





— Яшчэ толькі пасадзілі!

Тады матка зноў пытае:

— Дзілінь-дзілінь! Прасіла пані рэдзькі!

Дзеці адказваюць:

— Яшчэ толькі ўзышла!

Потым на просьбы маткі гавораць:

— Толькі яшчэ паскародзілі!

— Яшчэ не паспела!

Нарэшце на пятую просьбу гавораць:

— Вырві сабе адну!

Тады матка пачынае вырываць з рада крайняга хлопчыка, таго, які садзіўся апошнім. Таварышы моцна трымаюцца адзін за аднаго, і матцы вельмі цяжка вырваць рэдзьку з стана. Вырваўшы рэдзьку, матка адводзіць яе ўбок і зноў прыязджае да стана.

— Дзілінь-дзілінь! Прасіла пані рэдзькі!

— А дзе тую падзела?

— А ехала цераз масцішча, сустрэла ваўчышча, узяла дый кінула!

— Ну, вырві сабе адну.

Так гульня паўтараецца да таго часу, пакуль на стане застанецца адзін хлопчык.

АДГАДАЙ ХТО?

Аднаму ўдзельніку гульні завязваюць хустачкай вочы, хуценька кружаць яго, потым нехта лёгенька б'е яго па плячах. Жмурка павінен адгадаць, хто яго выцяў. Калі адгадае, яны мяняюцца ролямі.



У ПАЛАЧКУ-БУЛАВАЧКУ

Збіраюцца некалькі хлопчыкаў і мераюцца на палцы: адзін абхватвае рукою ніжні канец палкі, наступны шчыльна над ім і г.д. Калі ўсе возьмуцца за палку, а верхні канец яе яшчэ свабодны, тады першы хлопчык прымае руку знізу і абхватвае палку вышэй. Тое ж робяць і іншыя, пакуль не застанецца свабоднага месца. Той, чыя рука будзе наверсе, павінен «ісці ў поле». Гэта значыць яму кідаюць далёка па вуліцы палку, і ён павінен бегчы за ёю і прынесці «да агню» — звычайна да таго месца, адкуль палку кідалі. Пакуль палявы бегае за палкай, астатнія ўдзельнікі гульні павінны схавацца хто куды. Палявы прыносіць палку да варот, «адстукваецца» і гаворыць:

— Палачка-булавачка дамоў прыйшла,
Дома нікога не знайшла.
Каго першага знойдзе,
Той за палачкай пойдзе!

Палявы падкідвае палку і ідзе шукаць таварышаў, якія схаваліся, а тыя стараюцца скарыстаць момант, схапіць палку і «адстукацца». Калі ім гэта ўдаецца, палявому зноў даводзіцца «ісці ў поле», а астатнія зноў хаваюцца. Калі ж палявы заўважыць каго-небудзь раней і сам адстукаецца, тады «ў поле» ідзе знойдзены ім хлопчык.





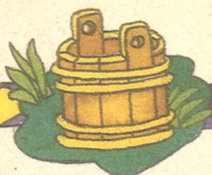
Умовы гульні ўскладняюцца тым, што палявога прымушаюць знайсці або застукаць усіх удзельнікаў. А гэта даволі цяжка, калі ўдзельнікі хаваюцца далёка ад палкі. Калі мераюцца на пальцы, можа застацца свабодным маленькі кончык палкі, які нельга абхапіць усёй далонню, а толькі адным-двума пальцамі. Тады апошні хлопчык, чый палец наверсе, пратэстуе, і адбываецца «суд». На «суд» ідуць хлопчык, чый палец зверху, і яго сусед. Апошні бярэ ў руку палку за гэты маленькі кончык, а той, хто скардзіцца, павінен выбіць у яго з рукі палку сваёй шапкай або паскам. Калі гэта яму ўдаецца, «у поле» ідзе яго сусед, калі не — у поле ідзе хлопчык, што скардзіўся «ў суд».

ПАЛАЧКА-БАРОВАЧКА

Дзеці выбіраюць каго-небудзь вартаўніком палачкі. Вартаўнік бярэ дошчачку (палена або кавалачак дрэва), кладзе яе на панадворку і, узяўшы ў руку палачку, крычыць: «Хавайцеся!» Сам вартаўнік закрывае вочы хусткай або шапкай, каб не бачыць, куды хто хаваецца. Калі ўсе схаваюцца, вартаўнік кладзе палачку на дошку, ходзіць, прыгаворваючы:

— Палачка-баровачка прыйшла,
Нікога дома не знайшла.
Каго першага знойдзе,
Той да палачкі пойдзе.





Пасля ідзе шукаць. Як заўважыць каго-небудзь, падбягае да палачкі і б'е ёю па дошцы, называючы імя знойдзенага. Той становіцца каля палачкі збоку і лічыцца «прыбітым». Калі вартаўнік «прыб'е» такім спосабам усіх ігракоў, тады першы «прыбіты» становіцца на месца вартаўніка. Але калі каму-небудзь удасца ўкрасці палачку, гэта значыць дабегчы да яе раней вартаўніка і стукнуць ёю па дошцы, сказаўшы: «Палачка ўкрадзена!», тады ўсе ігракі ідуць хавацца, а вартаўнік зноў пачынае гульню.

СЛЯПЕЦ

Аднаму з дзяцей завязваюць вочы. Гэта сляпец. Усе бегаюць вакол сляпца, а ён стараецца каго-небудзь злавіць. Калі сляпец ідзе на сцяну, стол або іншы прадмет, яму крычаць:

— Гарыць, гарыць!

Калі сляпец зловіць каго-небудзь, той становіцца на яго месца. І гульня працягваецца.

БЛІН ГАРЫЦЬ

З грамады ігракоў выбіраюць аднаго лаўцом. Усе астатнія становяцца адзін каля аднаго даволі шчыльна. Вакол гэтай групкі лавец абводзіць на зямлі круг. Стаўшы спіною да круга, ён крычыць: «Блін гарыць!» Усе выбягаюць з круга і стараюцца забегчы зноў у круг, каб не папасціся лаўцу. Каго лавец зловіць, той выходзіць з круга, а лавец ідзе ў круг.





БАРАДА

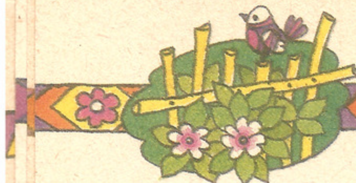
Гуляюць звычайна дзеці на двары. Чым болей дзяцей прымае ўдзел у гульні, тым весялей яна праходзіць. З ліку ўдзельнікаў выбіраюць бараду. Гэты ігрок павінен лавіць усіх. Прызначаюць пэўнае месца, дзе барада не ловіць. Гэта дом. Дзеці з крыкам разбягаюцца, а барада ловіць. Каго зловіць, той памагае барадзе лавіць нязлоўленых.

Калі ж гуляць даводзіцца ў хаце, дзе мала месца, тады барадзе завязваюць хусткай рукі назад. Барада стараецца схапіць каго-небудзь завязанымі рукамі.

У час гульні іншы раз барадой становіцца той, каго ранейшы барада першым ударыць.

У гэтай гульні дзецям трэба ўвесь час звяртаць увагу, хто ў кожны момант барада, бо ролі мяняюцца хутка. Гэта робіць гульню цікавейшай. Дзеці бегаюць бесперастанку.





СКУКУЙДА

Удзельнікі гульні выбіраюць двух бацек; адзін з іх адыходзіць убок, а другі садзіць ігракоў у рад, бярэ трэсачку або вугаль, ходзіць уздоўж рада і працягвае кожнаму іграку руку з трэсачкай. Так абыходзіць ён некалькі разоў і пры гэтым нябачна дае трэсачку аднаму з удзельнікаў. Потым гэты бацька становіцца збоку, а падыходзіць другі і пачынае ўгадваць, у каго схавана трэсачка. Хлопчыкі ж, што сядзяць, стараюцца шчыльней сціснуць кулакі, каб падмануць чужога бацьку. Калі бацька пройдзе некалькі разоў уздоўж рада, ён адкрывае ў аднаго з хлопчыкаў руку, спадзеючыся знайсці ў ім трэсачку. Калі знойдзе, то бярэ сабе палавіну дзяцей, і гульня працягваецца з астатнімі, калі ж не знойдзе, то першы бацька зноў хавае трэсачку. Гульня працягваецца да таго часу, пакуль трэсачка будзе знойдзена ў кожнага з удзельнікаў. Тады дзеці становяцца ў рад за сваім бацькам і моцна трымаюцца адзін за аднаго. Чужы бацька пачынае іх лавіць, стараецца адарваць апошняга хлопчыка. Родны бацька пытаецца ў чужога:

— За што ты іх ловіш?

— Яны ў мяне масла пакралі!

— А чаму ты яго не накрыў?

— Я накрываў жалезнай ступай, а яны ступу адвярнулі і масла пакралі.

— А чаму ты не зрабіў агароджы?

Чужы бацька падкідае ўверх палачку і гаворыць:

— Я зрабіў агароджу во якую, ды яны пералезлі і масла пакралі.



юць. Галоўная задача харта — злавіць усіх зайцоў, якія ўцякаюць ад харта ва ўмоўленае месца. Хорт не павінен лавіць зайцоў на адлегласці трох крокаў ад умоўленага месца, зайцы таксама не павінны бегаць паблізу ад яго, каб хутчэй схавацца там. Калі ўмовы гульні парушаюцца хартом ці зайцамі, вінаватага караюць «пыткаю» (скручаная хустка). Хорт павінен пералавіць большую частку зайцоў, у адваротным выпадку ён можа быць выведзены з гульні: яго на час прывязваюць у тым месцы, куды збягаюцца ўдзельнікі гульні. Акрамя таго, за нязлоўленых зайцоў хорт атрымлівае ўдары «пыткаю», колькасць якіх назначае кожны заяц-уцякач.

Часам выбар харта праводзіцца не лічэннем, а іншым спосабам. Адзін з хлопчыкаў бярэ ў руку некалькі тонкіх трэсачак рознай даўжыні. Каму пападзецца даўжэйшая трэсачка, той хорт.

МОСТ

Збіраюцца дзеці, становяцца пара за парай і спяваюць якую-небудзь песню. Той, каму не хапіла пары, ідзе пад мост, гэта значыць пад выцягнутыя рукі дзяцей, і разбівае якую-небудзь пару, ідзе праз увесь мост і становіцца ззаду. А той, хто застаўся без пары, у сваю чаргу ідзе праз мост і вядзе за сабой каго-небудзь.



У ПІКЕРА

Пікер — гэта кій, убіты ў зямлю, пры якім стаіць адзін з удзельнікаў гульні са сваім кіем. Усе дзеці таксама з кіямі стаяць воддаль. Па камандзе вартаўніка пікера яны кідаюць свае палкі ў пікер, каб збіць яго. Той, хто стаіць пры пікеры, павінен падняць яго і зноў убіць у зямлю, а сваім кіем даткнуцца да аднаго з атакуючых. Калі гэта яму ўдаецца, той яго замяняе. Пікершчык імкнецца паставіць пікер, усе ўдзельнікі атакуюць яго і стараюцца зноў паваліць пікер. Пікершчык абараняе пікер, датыкаючыся сваім кіем да дзяцей. Але важна, каб ён даткнуўся ў час, калі пікер убіты ў зямлю.

У ГАРАДКІ

Двое хлопчыкаў бяруць раней прыгатаваныя роўна адпілаваныя 24 калодачкі даўжынёю каля 3 вяршкоў[1] кожная і 4 палкі даўжынёю каля 3/4 аршына[2] кожная. Калодачкі і палкі дзеляць паміж сабою, потым выбіраюць роўнае месца, становяцца адзін ад аднаго на адлегласці 20 крокаў і чэрцяць палкамі на зямлі два квадраты, якія называюцца гарадкамі. На тым баку квадрата, які бліжэй да праціўніка, яны расстаўляюць 12 калодачак на роўнай адлегласці

[1] Вяршок — мера даўжыні, роўная 4,4 см.
[2] Аршын — мера даўжыні, роўная 71,12 см.



адна ад адной, пасля кожны з іх становіцца за сваім гарадком і адзін з іх кідае спачатку адну, а потым і другую палку ў калодачкі гарадка праціўніка. Калі яму ўдаецца выбіць з гарадка або перакуліць некалькі калодачак, то ён атрымлівае права выбіваць калодачкі да канца гульні з сярэдзіны адлегласці паміж гарадкамі. Тыя калодачкі, якія нейкім чынам не выкаціліся з гарадка, а засталіся пасярэдзіне яго або на лініі квадрата, лічацца не выбітымі. Ставіць іх нельга, акрамя тых, што на мяжы гарадка, і трэба шмат спрыту, каб выбіць іх з гарадка. Галоўная мэта кожнага хлопчыка заключаецца ў тым, каб выбіць усе калодачкі з гарадка праціўніка. Калі хто-небудзь з хлопчыкаў раней выб’е калодачкі з гарадка праціўніка, то той гарадок лічыцца заваяваным, і былы гаспадар яго павінен пакорліва ісці ў гарадок пераможцы, браць праціўніка на плечы і несці ў свой гарадок, дзе ён становіцца гаспадаром. Яму ўжо там прыгатаваны і пастаўлены калодачкі. Сам жа прайграўшы ідзе ў гарадок праціўніка. Права біць першым мае пераможца.

У КЕГЛІ

Чэрцяць на зямлі два квадраты, кроках у дваццаці адзін ад аднаго; на процілеглых баках абодвух квадратаў ставяць па сем цыліндрычных драўляных абрубачкаў, кожны вышынёю ў чатыры або пяць вяршкоў, а таўшчынёю ў вяршок або два. Дзеці дзеляцца на дзве





роўныя групы, і кожная група выбірае сабе галаву, або матку. Апошняя па свайму жаданню выбірае ў сваёй групе старэйшага, сярэдняга і малодшага сыноў. Абедзве групы дзяцей, узброеныя палкамі, становяцца ў дзесяці кроках ад свайго квадрата. Матка пачынае гульню: кідае палку ў цыліндрычныя абрубачкі, стараецца выбіць іх з квадрата; за маткай працягваюць гульню яе сыны ў строгім парадку, у залежнасці ад правіл, якія ўстанаўлівае матка. Тая група, якая першая закончыць гульню, лічыцца пераможцай. Пераможаную групу караюць так: пераможцы залазяць на плечы праціўніку і прымушаюць насіць на сабе вакол квадратаў і прыгаворваюць:

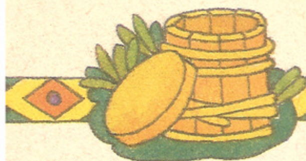
— Твой дзед на маім ездзіў.

У гэту гульню ў святочныя дні часта гуляюць і дарослыя.

У ЦУРКІ

Гуляюць двое. Яны бяруць па палцы і цурку, г. зн. кароткую, у 4—6 вяршкоў даўжыні палачку, і перабіваюцца: хто болей падкіне сваёй палкай цурку, не дапусціць, каб яна ўпала на зямлю, той застаецца ў горадзе, а другі ідзе ў поле.

Хто застаецца ў горадзе, абводзіць палкай вакол сябе круг, становіцца ў цэнтр яго і б'е палкай у цурку



так, каб яна заляцела як мага далей. Той, што ў полі, паднімае цурку і, зрабіўшы на тры крокі «прыступ» да горада, кідае туды цурку, каб яна аказалася ў крузе. Калі гэта яму ўдаецца, ён уваходзіць у горад, а гарадскі ідзе ў поле; калі не, абодва застаюцца на месцах і цурку зноў б'юць у поле. Калі кінутая з поля цурка ляжа на рысу акружнасці, тады гарадскі б'е яе палкай па адным канцы, каб яна падкінулася ўверх. Як толькі цурка апынецца ўнутры круга, у горад уступае палявы. У другім выпадку ён зноў ідзе ў поле.







У ЧЫЖЫКА

Гуляюць двое, абодва з палкамі, якія называюцца лаптою. Акрамя таго, робяць яшчэ кароценькую палачку, у чвэрць аршына, і завастраюць яе канцы. Гэта палачка завецца чыжыкам. Затым на зямлі чэрцяць круг або квадрат і адзін з ігракоў, каму прыйдзецца верх на палцы, становіцца з чыжыкам у круг, а другі ідзе ў поле. У крузе чыжык кладзецца на зямлю; ігрок б'е лаптой па вастраму канцу яго, і чыжык падскоквае ўверх. У гэты час ігрок павінен ударыць яго так, каб ён паляцеў далёка ў поле. Калі ігрок прымусіць чыжык падскочыць тры разы і не здолее загнаць яго ў поле, ён прайграў і сам ідзе з круга ў поле, а на яго месца становіцца палявы. Калі ж ён выганіць чыжыка ў поле, палявы павінен пераняць яго на ляту сваёй лаптой. Тады ён ідзе ў круг. Калі гэта яму не ўдасца і чыжык упадзе на зямлю, ён паднімае яго з зямлі і кідае ў круг. Калі пападзе, сам ідзе ў круг і выбівае чыжыка ў поле.

Дагаворваюцца звычайна на 50 удараў. Хто першы зробіць столькі ўдараў, мае права прымусіць прайграўшага праскакаць на адной назе адлегласць ад поля да мяжы столькі разоў, колькі не зроблена ім удараў.





У ЛАПТУ

Усе іграки чэрцяць кругі і бяруць лапаткі (ракеткі). Адзін без круга. Ён кідае мяч, а другія адбіваюць лапатачкамі. Яны стараюцца пры гэтым не выйсці з свайго круга, бо ігрок без круга імкнецца заняць пусты круг. Хто застаўся без круга, кідае мяч, і гульня працягваецца.

У КАТА

Усе дзеці становяцца ў адзін рад, а насупраць стаіць выбраны лічэннем кот. Усе скачуць і крычаць:

— Тра-та-та, тра-та-та,
Не баімся мы ката!

Кот робіць выгляд, што не звяртае на іх увагі. Калі дзеці надта разыдуцца, кот скокне. Усе заміраюць. Хто зварухнецца або засмяецца, пераходзіць да ката.





ЗМЕСТ



Серыя заснавана ў 1981 годзе

Мастак А. Лапіцкая

В книге собраны белорусские народные игры «Волк и овцы», «Коршун», «Гуси летят», «Килим-бамба», «В камешки» и другие, которые развивают смекалку, наблюдательность, находчивость, силу.

Литературно-художественное издание

БЕЛОРУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Для дошкольного и младшего школьного возраста

Минск, издательство «Юнацтва»
На белорусском языке

Літаратурна-мастацкае выданне

БЕЛАРУСКІЯ НАРОДНЫЯ ГУЛЬНІ

Загадчык рэдакцыі *У. І. Карызна.* Рэдактар *Н. І. Міpончык.* Мастацкі рэдактар *Ю. Ц. Цярэшчанка.* Тэхнічны рэдактар *З. Г. Сень.* Карэктар *Л. К. Паплаўская.*

ІБ № 1536

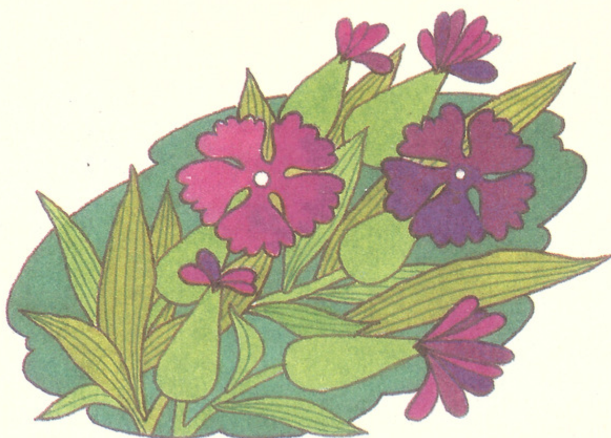
Здадзена ў набор 28.08.90. Падпісана да друку 18. 07. 91. Фармат 70x100 1/16. Папера афс. № 2. Гарнітура Школьная. Афсетны друк. Ум. друк. арк. 3,25. Ум. фарб.-адб. 13,65. Ул.-выд. арк. 2,74
Тыраж 77 000 экз. Зак. 628.

Выдавецтва «Юнацтва» Дзяржаўнага камітэта БССР па друку. 220600, Мінск, праспект Машэрава, 11.

Мінская фабрыка каляровага друку. 220115, Мінск, Каржанеўскага, 20.

Дыяпазітывы тэксту падрыхтаваны Мінскім ордэна Працоўнага Чырвонага Сцяга паліграфкамбінатам МВПА імя Я.Коласа. 220005, Мінск, Чырвоная, 23.

Мая
першая
кніжка



Мінск
«Юнацтва»